Manuel d'instructions

creatures™ Village

Table des matières

1.

Introduction 3

Installation 4

2.

Jouer à Créatures Village 5
- Créer un nouveau monde 5
- Fonctionnement de base du jeu ?

3.

Donner un nom à ton Norn 7
- Choisir un nom 7

Éduquer ton Norn 7
- Guider ton Norn 8
- Récompense et punition 8

Choisir un Norm 9

4.

Comment t'occuper d'un Norn 10
- Nourrir ton Norn 10
- Premiers soins pour Norn 10
- Comprendre les besoins de ton Norn 11
- Jouer avec ton Norn 11
- Œufs et unions 11
- La fin de la vie de ton Norn 13

5.

Activités 14
- S'habiller 14
- Cuisine 15
- Salle de jeux 15
- Jardin 16

6.

Tous les jeux 17

7.

Endroits bonus 26
- La place du village 26
- Le magasin de vêtements 26
- L'imprimerie 27
- Encore des bonus… et quelques indices 27

8.

Une année dans Créatures Village 28

Crédits et remerciements 29

Un monde de plaisir
à découvrir avec
ton compagnon virtuel !

Introduction

Nous te félicitons d'avoir fait l'acquisition de ce remarquable produit de divertissement. Presque tout le monde a entendu parler de l'intelligence artificielle ; Créatures Village, c'est de la vie artificielle.

Comme les animaux de compagnie, les Norns de Créatures Village sont là pour t'amuser et exigent que l'on s'occupe d'eux. Tu peux développer d'étroites relations avec tes Norns. Chacun d'entre eux est unique et possède sa propre personnalité, car Créatures Village prend modèle sur les vrais systèmes biologiques et les reproduit à l'intérieur de ton ordinateur. Les Norns ont leur propre biochimie, leur propre cerveau, et un environnement riche dans lequel vivre.

Aucun des comportements des Norns n'a été spécialement programmé. Ils font leurs propres choix et tirent leurs leçons de leurs erreurs. Tu les guides dans leur monde que tu découvres en même temps qu'eux, tout en les aidant à jouer, à manger et à apprendre.

Dans le monde de Créatures Village, tu peux ressentir les effets des changements de saison sur l'écosystème du vivant. Tu découvriras que les fleurs fleurissent au printemps et que les arbres perdent leurs feuilles en automne ; les chenilles se transforment en papillons et les abeilles transportent le pollen des plantes, leur permettant de se reproduire.

Comme dans la réalité, les Norns pourront trouver un compagnon ou une compagne et auront une progéniture à l'image de leurs parents, mais possédant leur propre personnalité. Au bout de quelques heures, les Norns vont vieillir et mourir. Ils pourront alors être enterrés dans un coin spécial du jardin.

Installation

Installer Créatures Village

Créatures Village se présente sous la forme d'un CD-ROM et la lecture automatique lancera le programme d'installation qui te guidera tout au long du processus d'installation. En un clin d'œil tu te retrouveras en train de jouer avec ton premier bébé Norn !

AVANT DE COMMENCER – Pour installer Créatures Village, il te faut :

COMPATIBLE WIN ET MAC CONFIGURATION MINIMALE :

WINDOWS :	MACINTOSH :
Windows 98, 2000, ME, XP ;	OS X 10.2, 10.3, 10.4 ;
Processeur : Pentium II ;	Processeur : G3 - 900MHz, G4 - 700MHz, G5 ;
Mémoire (RAM) : 128 Mo ;	Mémoire (RAM) : 128 Mo ;
Vidéo et son :	Carte Vidéo Minimum : 800 x 600 ;
Compatible DirectX ;	Carte de son : Standard Macintosh ;
Lecteur CD-ROM : 12X ;	Lecteur CD-ROM : 12X ;
Espace sur disque dur : 560 Mo	Espace sur disque dur : 600 Mo

Remarque : les cartes graphiques et les cartes son nécessitent des lecteurs compatibles DirectX.

LE PROCESSUS D'INSTALLATION – WINDOWS – Démarre ton ordinateur. Une fois que Windows est lancé, introduis le CD-ROM Créatures Village. Si la notification d'insertion automatique est activée, tu verras apparaître une fenêtre d'installation au bout de quelques secondes.

Clique sur le bouton d'installation et suis les instructions qui apparaissent à l'écran. Si tu ne modifies pas les réglages par défaut, le programme d'installation installera Créatures Village sur le lecteur C : dans le dossier « Program Files\Gameware Development\Creatures Village ». Créatures Village va utiliser environ 560 Mo d'espace disque.

Pendant le processus d'installation, le programme peut avoir besoin d'installer DirectX de Microsoft[mc] sur ton ordinateur. DirectX doit être installé pour que Créatures Village fonctionne.

Une fois l'installation terminée, il se peut que tu sois obligé de redémarrer ton ordinateur. En général, c'est parce que DirectX a modifié tes lecteurs vidéo et son pour permettre à Créatures Village de fonctionner correctement. Si l'on te demande de redémarrer, retire ton CD Créatures Village et redémarre ton ordinateur.

Tu peux maintenant lancer Créatures Village directement à partir du menu DÉMARRER.

MACINTOSH – Insére le disque de Créatures dans ton lecteur CD-ROM. Une icône de disque CD-ROM s'affiche sur ton bureau. Double-clique sur l'icône du disque sur ton bureau. Une fenêtre affichant le contenu du disque s'affiche à l'écran. Double-clique sur l'icône Créatures dans la fenêtre du disque. Le programme d'installation démarre. Suis les instructions à l'écran.

Une fois l'installation complétée, tu peux jouer le jeu en double-cliquant sur l'icône Créatures sur ton bureau.

PREMIÈRE UTILISATION DE CRÉATURES VILLAGE – Lorsque tu utilises Créatures Village pour la première fois, la résolution de ton écran peut changer. Ne t'inquiète pas ; lorsque tu quitteras Créatures Village, la résolution reviendra automatiquement à son réglage d'origine. Lors de la première utilisation, il est possible que dans certaines configurations informatiques, une boîte de dialogue demande une « conversion graphique » ; ceci est nécessaire sur certains systèmes pour pouvoir afficher correctement les images.

Il est important que tu lises ces instructions avant de commencer à jouer car elles te permettront de comprendre les caractéristiques et les fonctions principales du jeu et de profiter pleinement des moments passés avec tes Norns. Veille à conserver ces instructions à portée de main pour pouvoir les utiliser comme guide de référence.

C'est parti !

Jouer à Créatures Village

Créer un nouveau monde de Créatures Village

La première fois que tu joueras à Créatures Village, un bouton apparaîtra sur l'écran avec le mot « Nouveau » écrit en dessous. C'est grâce à ce bouton que tu pourras créer de nouveaux mondes pour tes amis ou les membres de ta famille. Tu peux créer un maximum de 10 mondes. Clique sur le bouton et tape ton nom ou un mot (10 lettres au maximum, et pas d'espace ni de chiffre) que tu aimerais utiliser pour décrire ton nouveau monde. Tape sur la touche « Entrée » de ton clavier pour l'enregistrer. Une explosion d'étoiles indiquera que tu as réussi l'opération.

Maintenant, il te suffit de cliquer sur la porte du monde que tu as créé pour y pénétrer. Lorsque tu rejoueras à Créatures Village, tu pourras retourner dans un des mondes que tu as créés ou commencer un nouveau monde.

LE GANT ET TOI – Une fois que tu as créé ou choisi ton monde, tu te retrouves dans la couveuse. C'est ici que naissent tous les bébés Norns. Au centre de la pièce se trouve un gant et c'est sous cette forme que tu es représenté dans le monde de Créatures Village. Le gant sert à manipuler les objets et à saisir des choses.

Le gant peut aussi servir à demander au Norn de venir vers toi. Clique avec la souris lorsque le gant ne se trouve pas sur un objet et tu verras le gant faire un signe. Cela fera approcher le Norn du gant (s'il en a envie, bien sûr !).

UTILISER LES BOUTONS DE LA SOURIS – Dans Créatures Village, il n'est pas nécessaire de savoir à quoi servent les boutons de la souris, étant donné qu'ils ont la même fonction. Par exemple, si tu mets ton gant sur le réveil qui est sur l'étagère dans la couveuse, et que tu appuies sur n'importe quel bouton de la souris, cela fera sonner le réveil !

FONCTIONNEMENT DU TRIPLE CLIC – Certains objets (la fourche, par exemple) fonctionnent grâce à une série de clics de la souris, comme ceci :
Place le gant sur l'objet que tu veux utiliser.

1. Clique une fois avec le bouton de la souris. L'objet sera saisi.
2. Un deuxième clic avec la souris animera l'objet.
3. Lorsque tu veux arrêter l'objet, clique une troisième fois et l'objet sera relâché. Tant que tu n'as pas cliqué une troisième fois, l'objet continue sa tâche.

FAIRE ÉCLORE UN NORN – Maintenant, tu es prêt à faire éclore ton premier Norn. C'est un moment très important pour toi et ton bébé Norn, alors sois sûr d'y être préparé.

CHOISIR UN ŒUF – Place ton gant sur le panier d'œufs et clique sur l'un des deux œufs qui s'y trouvent. Prends l'œuf et amène-le prudemment au-dessus du berceau. Laisse-le tomber dans le berceau en cliquant une deuxième fois.

COUVER UN ŒUF – Une fois que l'œuf est dans le berceau, une couverture va automatiquement le recouvrir pour le garder au chaud. Lorsque l'œuf a éclos, le réveil va sonner et un bébé Norn va descendre à quatre pattes du berceau jusqu'au sol de la couveuse.

TON PREMIER NORN !

Félicitations ! Ton premier Norn est né ! Tu auras certainement hâte de jouer avec ton nouveau bébé, mais tu dois tout d'abord donner un nom à ton nouveau-né. Avant de pouvoir aller plus loin, tu dois nommer ton Norn pour pouvoir l'identifier facilement une fois que tu auras plusieurs Norns dans ton monde.

Coche Croix

Couveuse

Donner un nom à ton Norn

LE DISTRIBUTEUR DE NOMS – Au centre de la pièce tu verras une machine. C'est le distributeur de noms qui va automatiquement donner un nom à ton Norn. Une fois que la machine s'est mise en route, elle va prendre le dernier Norn qui est né et lui donner un nom.

UN NOM CHOISI POUR TOI – Dès que la machine se met en route, tu verras qu'un nom t'est proposé. Si tu veux l'utiliser (il y a des noms de filles et des noms de garçons), clique sur la bulle avec une « coche ». Si tu préfères donner toi-même un nom à ton Norn, clique sur la bulle avec une « croix ».

Choisir un nom

Si tu décides de choisir toi-même un nom et que tu as cliqué sur la bulle « croix », l'alphabet apparaîtra au-dessus du distributeur de noms. Place ton gant au-dessus des lettres et clique sur chacune des lettres qui composent le nouveau nom de ton Norn.

Si tu fais une erreur, utilise la bulle avec une flèche pour revenir en arrière d'une lettre. Une fois que tu as fini de taper le nom, clique sur le bouton coche.

Bravo ! Tu as donné un nom à ton Norn.

Une fois le nom attribué, tu remarqueras que dans l'une des bulles qui se trouvent en haut de l'écran figure le visage de ton bébé Norn et son nom est inscrit en dessous. Ce sont les bulles de sélection de Norn qui te seront expliquées en détail un peu plus loin dans ce manuel.

Avant de pouvoir aller et venir avec ton Norn, tu dois apprendre à l'éduquer et à le guider. Les paragraphes suivants t'expliqueront comment y arriver.

Éduquer ton Norn

Comme presque tous les animaux de compagnie, les Norns ont besoin qu'on leur apprenne ce qui est bien et ce qui est mal. Cela aidera les Norns à vivre heureux et à profiter de la vie. Souviens-toi : tout comme nous, les Norns naissent sans aucune connaissance du monde qui les entoure. C'est à toi, leur « gardien », à leur apprendre à vivre et à survivre dans leur environnement.

Consulte le paragraphe intitulé « Comment t'occuper d'un Norn » pour plus d'informations sur les soins à donner à ton Norn.

Guider ton Norn

Dans Créatures Village, tu peux tenir la main de ton Norn. Cela peut t'être utile pour conduire tes Norns dans les différents lieux de leur monde. Souviens-toi que les Norns ont leurs idées sur les endroits où ils aimeraient aller et qu'il faut parfois les convaincre d'aller là où tu voudrais qu'ils aillent !

Pour tenir la main de ton Norn, il te suffit de placer ton gant sur le Norn et de cliquer avec l'un des boutons de la souris. Ton Norn va alors tenir le gant. Déplace ensuite le gant, vers la gauche ou vers la droite, et ton Norn te suivra. Pour relâcher la main du Norn, clique encore.

Récompense et punition

Tout comme nous, les Norns apprennent ce qui est bien et ce qui est mal grâce au renforcement de ces concepts. Prenons par exemple un enfant qui est envoyé au lit sans dessert parce qu'il a eu une mauvaise note à l'école. Cela s'appelle du « renforcement négatif » et cela se produit lorsque quelqu'un a fait quelque chose de mal et qu'il est puni. Il y a de grandes chances pour que l'enfant n'apprécie pas d'être privé de dessert et qu'il apprenne vite comment éviter que cela ne se reproduise, en travaillant mieux à l'école, par exemple.

Bien sûr, si un enfant a une bonne note et qu'en récompense, on l'emmène manger une glace, ceci serait du « renforcement positif ». Il y a de grandes chances pour que l'enfant apprécie d'aller manger une glace et qu'il ait envie de répéter le comportement qui a occasionné cette récompense.

Les Norns fonctionnent de la même manière. Tu remarqueras deux personnages flottants dans les coins supérieurs de la salle de jeux ; ils t'aideront à mettre en pratique le renforcement positif et négatif.

SGUILI

JET

SGUILI. Sguili est un bâton à chatouilles volant. Clique sur Sguili et il se mettra à chatouiller ton Norn. Les Norns adorent ça, Sguili doit donc servir de récompense lorsque ton Norn a fait quelque chose que tu aimerais qu'il refasse. Tu remarqueras que le gant lève le pouce levé lorsqu'il se trouve au-dessus de Sguili.

JET. Jet est un arrosoir volant qui arrose ton Norn avec de l'eau. Comme presque tous les animaux, les Norns n'aiment pas ça. Tu dois utiliser Jet lorsque ton Norn a été vilain. Lorsque tu le fais, le gant a le pouce baissé. Tu peux aussi utiliser les raccourcis clavier pour activer Sguili et Jet. En appuyant sur la touche S, tu activeras Sguili ; en appuyant sur la touche J, tu activeras Jet.

PETITE PARENTHÈSE SUR LE RENFORCEMENT – En utilisant Sguili et Jet, tu peux apprendre à ton Norn à connaître le monde qui l'entoure, à utiliser les différents objets que tu trouveras et à jouer avec. N'oublie pas que, comme pour tout, trop de Sguili ou trop de Jet peut avoir des conséquences

négatives, alors réfléchis bien avant de t'en servir. Tes Norns comptent sur toi pour les guider dans la vie et faire leur éducation, mais parfois la meilleure façon d'apprendre, c'est de tirer les leçons de ses propres erreurs ! Tu auras sans doute besoin de faire tes expériences pour découvrir ce qui marche le mieux avec tes Norns.

Choisir un Norn

Tu as donné un nom à tes Norns, tu sais comment les éduquer et tu es prêt à explorer leur monde. Pour localiser tes Norns lorsqu'ils sont dispersés, tu peux utiliser les bulles de sélection de Norn qui se trouvent en haut, au milieu de ton écran. Dans Créatures Village, tu ne peux pas avoir plus de quatre Norns en même temps.

LES BULLES DE SÉLECTION DE NORN

LES BULLES DE SÉLECTION DE NORN – Comme il a été expliqué précédemment, une fois que tu as fait éclore tes Norns et que tu leur as donné un nom, tu verras apparaître des bulles en haut, au milieu de ton écran, qui correspondent à chacun de tes Norns (les noms sont en bleu pour les garçons et orange pour les filles). En cliquant sur l'une des bulles, tu te retrouveras auprès du Norn correspondant, où qu'il soit dans le monde.

Les bulles sans Norns montrent des images d'œufs représentant les Norns qui ne sont pas encore nés. Si tu souhaites retourner à la couveuse pour faire éclore d'autres Norns, il te suffit de cliquer sur l'une des bulles représentant un œuf. Rappelle-toi que s'il y a un Norn dans chacune des quatre bulles, tu ne pourras pas faire éclore d'autres œufs avant qu'il y ait un espace disponible.

Les bulles de sélection de Norn te renseignent aussi sur ce que ressent chacun des Norns. Surveille les expressions du visage à l'intérieur des bulles : elles indiquent les besoins et les sentiments de ton Norn à ce moment précis. (Va voir les paragraphes « Comment t'occuper d'un Norn » et « Comprendre les besoins de ton Norn ».).

QUITTER LA COUVEUSE – Prêt à partir à la découverte du monde ? Quittons la couveuse et allons faire un tour. Tu t'apercevras que beaucoup de lieux ont une porte. Toi ou ton Norn devrez les ouvrir avant de pouvoir entrer.

UTILISER LES PORTES – Pour ouvrir une porte, il suffit de mettre le gant dessus et de cliquer. Pour refermer la porte, cliquer au même endroit et la porte se refermera. Il y a toutes sortes de portes différentes dans Créatures Village, depuis les grilles de jardin jusqu'à certaines portes cachées (celles-là sont secrètes, et tu devras les trouver tout seul !), mais elles fonctionnent toutes de la même manière.

Nourrir ton Norn

Premiers soins pour Norn

Comment t'occuper d'un Norn

Enfin, toi et tes Norns êtes prêts à vivre vos propres aventures. Le moment est venu de te donner quelques conseils élémentaires sur la manière de s'occuper d'un Norn.

Nourrir ton Norn

Comme toi, les Norns ont besoin de nourriture pour être en bonne condition physique et en bonne santé. En règle générale, les Norns sont herbivores et ils peuvent vivre longtemps et sainement en se nourrissant uniquement des différents fruits et légumes dont ils disposent dans leur monde. Il y a des aliments bonus cachés dans le monde et tu pourras les découvrir au cours de tes aventures.

Pour nourrir ton Norn, essaie de déposer de la nourriture à côté de lui ; il y a de grandes chances pour qu'il voie la nourriture et qu'il essaie de savoir ce que c'est. Si le Norn a faim, il ramassera la nourriture et la mangera. Si tes Norns laissent tomber la nourriture ou ne la ramassent pas, c'est sans doute qu'ils n'ont pas faim. Essaie à nouveau plus tard.

Pour les inciter à manger, souviens-toi que tu peux utiliser Sguili comme renforcement positif. La nourriture va satisfaire leur faim et ils auront un renforcement supplémentaire grâce aux chatouilles, ce qui les conduira par la suite à manger la nourriture dès que tu la leur donneras.

Rappelle-toi qu'une quantité excessive de nourriture peut rendre un Norn malade, exactement comme nous.

Premiers soins pour Norn

De temps en temps, ton Norn peut tomber malade et tu le sauras en regardant soit ton Norn, soit les bulles de sélection. Lorsqu'ils ont besoin de soins médicaux, ils peuvent se couvrir de points rouges ou prendre une teinte verdâtre. Lorsque cela se produit, clique sur la bulle de sélection de Norn et Beck le pélican apparaîtra sur l'écran. Si Beck a une croix rouge sur les ailes, c'est qu'il est là pour t'aider à soigner ton Norn.

Beck le pélican va automatiquement transporter ton Norn à la clinique. Tu peux emmener ton Norn jusqu'à ce lieu en passant par la grille blanche du jardin, mais Beck est le moyen le plus rapide lorsqu'un Norn se sent malade.

Une fois que ton Norn est arrivé à la clinique, clique sur la cloche de la plate-forme pour appeler la calèche du médecin. Assure-toi que ton Norn est bien sur la plate-forme avant d'essayer de diagnostiquer sa maladie.

Jouer avec ton Norn

Utilise le stéthoscope et le thermomètre qui se trouvent dans la calèche en cliquant dessus avec ton gant. Déplace-les jusqu'au Norn et ils vont automatiquement faire leur travail. Une fois que tu auras examiné ton Norn, la machine du médecin saura ce qui ne va pas. Conduis ton Norn jusqu'à la machine du médecin et l'on prendra soin de lui.

Un déplacement jusqu'à l'extrémité gauche de l'écran te ramènera au jardin.

Comprendre les besoins de ton Norn

Tes Norns ont beaucoup de besoins, comme toi. Étant donné que nous ne pouvons pas comprendre la langue des Norns, les Norns de Créatures Village utilisent le langage du corps et les expressions du visage pour te faire comprendre leurs besoins. Lorsqu'ils ont faim, ils se tournent vers toi en se frottant le ventre. Tu apprendras très vite à comprendre tes Norns, à savoir s'ils ont besoin de quelque chose ou s'ils se sentent malades rien qu'en les regardant.

Pour t'y aider, voici quelques exemples de leurs expressions. Souviens-toi qu'il en existe d'autres que tu devras découvrir en apprenant à connaître chaque Norn individuellement.

Jouer avec ton Norn

Précédemment, nous avons vu les renforcements positif et négatif et ce qu'ils signifiaient pour toi et pour ton Norn. Si tu n'es pas sûr de savoir ce que signifient ces concepts, retourne au paragraphe « Éduquer ton Norn ».

La meilleure chose à faire lorsque tu essaies d'apprendre à ton Norn à utiliser un nouveau jouet, c'est de t'en servir devant eux, en général en cliquant avec le bouton de la souris lorsque la main est sur l'objet en question. Ton Norn va finir par apprendre à s'en servir rien qu'en te regardant. Lorsqu'ils se servent du jouet pour la première fois, il faut faire intervenir Sguili pour renforcer l'apprentissage de manière positive, en les encourageant à réutiliser ce jouet. Grâce à cette méthode, ton Norn apprendra à utiliser les objets de son monde et tu pourras bientôt voir tes Norns jouer ensemble.

Rappelle-toi que tu dois être patient lorsque tu enseignes quelque chose à tes Norns ; peu d'animaux réussissent à faire quelque chose du premier coup. Les Norns connaissent leurs propres goûts et dégoûts, et peuvent ne pas aimer le jouet que tu veux leur faire connaître. C'est à toi d'apprendre les préférences de chaque Norn.

Œufs et unions

Tous les êtres vivants doivent s'unir et se reproduire pour survivre en tant qu'espèce et c'est aussi vrai pour les Norns. Tu remarqueras que ton Norn grandit et lorsqu'il atteint l'âge adulte, il est prêt à s'unir et à avoir sa propre progéniture.

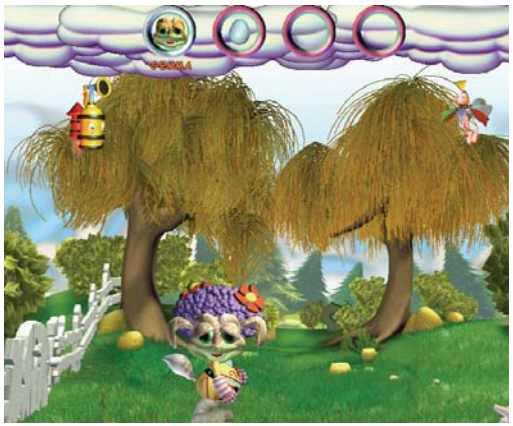
La première chose dont il faut se souvenir, c'est qu'il te faut un garçon et une fille Norn et que tous deux doivent être adultes. Une fois que tu les as réunis, tu vas devoir attendre pour voir s'ils se plaisent. Si c'est le cas et qu'ils sont tous les deux prêts, tu vas entendre un bruit de baiser suivi d'un « pop » ; ceci signifie que leur union est un succès.

Ne vous inquiétez pas, ça ne va pas plus loin… Il est possible qu'à ce moment-là vous ayez à répondre à des questions sur la reproduction. Vous pouvez parler de la manière dont se reproduisent les animaux et les autres créatures. Vous allez peut-être expliquer, par exemple, que les mammifères tels que les chiens et les chats donnent naissance à des petits vivants et peuvent avoir plusieurs chiots ou chatons à la fois, tandis que certains animaux tels que les éléphants n'ont en règle générale qu'un seul petit. Les oiseaux et les autres créatures pondent des œufs (comme les Norns). Certains d'entre eux ne pondent qu'un œuf tandis que d'autres en pondent plusieurs. Même les insectes de votre jardin pondent parfois plusieurs œufs sur le dessus des feuilles.

ABIGAIL VA AVOIR
UN BÉBÉ NORN !

Au cours de la grossesse de la femelle, tu verras son ventre commencer à grossir. Plus elle est grosse, plus le moment où elle va pondre un œuf de Norn se rapproche. Lorsqu'elle est sur le point de pondre, un petit œuf apparaîtra sous son nom dans la bulle de sélection de Norn. Clique sur la bulle dès que celui-ci apparaît pour voir l'œuf sortir.

Les Norns femelles accouchent assises. Une fois que l'œuf est là, sain et sauf, clique sur n'importe quelle bulle de sélection dans laquelle figure un œuf, et une boîte à œufs géante apparaîtra et transportera sans risque l'œuf jusqu'à la couveuse. Une fois que le nouvel œuf est dans la couveuse, tu pourras faire éclore ta première génération suivante de Norns ! N'oublie pas que tu ne peux avoir que quatre Norns à la fois dans ton monde ! S'il y en a déjà quatre, tu devras attendre qu'une place se libère.



LA FIN DE LA VIE DE TON NORN

Notes aux parents anxieux

Selon l'âge de votre enfant, cela peut aussi être l'occasion de lui dire comment un bébé hérite des caractéristiques de ses deux parents par le biais de leurs gènes. La manière dont les gènes se mélangent chez les Norns pendant la reproduction est la même que celle qui existe dans les systèmes vivants réels. La différence essentielle, c'est que la plupart des animaux et des plantes possèdent UNE PAIRE de chromosomes (il y a des exceptions, comme par exemple le ver du jardin), tandis que dans Créatures Village, chaque Norn ne possède qu'un seul chromosome.

Au cours des unions réussies entre Norns, les chromosomes sont copiés pour en produire un nouveau, à partir des gènes des deux parents. En fait, les gènes consistent en une molécule très longue à double hélice appelée ADN ou acide désoxyribonucléique. L'ADN des Norns est appelé ADN numérique des Créatures. Cet ADN spécial contient un jeu d'instructions informatiques décrivant les structures qui permettent de créer les systèmes à l'origine du comportement des Norns – tout comme dans la vraie vie.

La fin de la vie de ton Norn

Tes Norns sont « virtuellement » vivants et grâce à ton aide, ils vont avoir une vie longue et heureuse. Comme c'est le cas pour tous les êtres vivants, ils vont devoir un jour ou l'autre disparaître pour faire place aux nouvelles générations de Norns qui vont naître. (Souviens-toi que tu ne peux avoir que quatre Norns en vie au même moment.)

Lorsqu'un Norn atteint la fin de sa vie, sa bulle de sélection devient orange. Tous les Norns meurent paisiblement et sans souffrance dans leur sommeil. Si tu choisis un Norn qui arrive à la fin de sa vie, tu le verras s'endormir. En général, un « ZZZ » qui s'élève de son corps signifie que le Norn dort. Il n'y aura pas de « ZZZ » si le Norn est mort dans son sommeil.

Tu remarqueras par ailleurs que le nom du Norn aura disparu de la bulle de sélection et si tu cliques sur la bulle de sélection du Norn défunt, celui-ci sera transporté jusqu'au jardin où il sera déposé à l'endroit spécial qui lui est réservé. Son nom sera automatiquement inscrit sur la pierre placée au-dessus de l'endroit où il repose. Avec le temps, les endroits plus anciens vont se recouvrir de végétation pour faire de la place pour de nouveaux lieux de repos.

Bien que tu sois triste parce que ton Norn est mort, tu garderas toujours le précieux souvenir de ton petit compagnon, et n'oublie pas que tu as beaucoup d'autres Norns vivants dont tu dois t'occuper – et peut-être de nouveaux œufs à faire éclore ! Il y aura encore de nombreuses aventures à partager avec tes jeunes Norns et encore beaucoup de nouvelles expériences en perspective...

Notes aux parents anxieux

Là encore, la mort est une étape normale du cycle de vie des créatures vivantes et vous souhaiterez peut-être préparer les jeunes enfants à cette éventualité. Vous pouvez par exemple leur expliquer que chacune des créatures partageant notre monde a son propre cycle de vie. L'araignée de votre jardin peut vivre de quelques semaines à plusieurs années, tandis qu'un éphémère adulte vit sa vie entière en l'espace d'une seule journée. Il peut être utile d'expliquer que le monde a une taille limitée, et qu'il n'est pas possible que tous les êtres vivants soient éternels, étant donné que chaque génération doit laisser la place à la suivante – exactement comme dans Créatures Village.

Activités

Dans Créatures Village, tu peux partager beaucoup d'activités et de jeux avec tes Norns. Certains resteront secrets jusqu'à ce que tu les découvres, mais voici des exemples d'activités que tu pourras rencontrer en explorant ton monde.

S'habiller

Les Norns de Créatures Village adorent qu'on les habille. Le salon d'habillage sera la première pièce que tu verras en sortant de la couveuse. Pour habiller ton Norn, il suffit de cliquer sur la porte de la penderie pour l'ouvrir et de cliquer sur le vêtement que tu veux mettre à ton Norn. Tu trouveras toute une gamme d'accessoires vestimentaires dans la pièce, y compris des gants, des bottes et des chapeaux.

Glisse la tenue ou le vêtement jusqu'au Norn de ton choix, et clique à nouveau lorsque le vêtement est sur ton Norn. Ton Norn enfilera alors les vêtements que tu as choisis pour lui.

En ouvrant la penderie pour la première fois, tu remarqueras qu'il ne s'y trouve qu'un seul costume : le costume Rock'n'Roll. Il y a d'autres tenues cachées dans des endroits secrets du monde, alors à toi de les trouver !

S'habiller

Cuisine

Pour enlever les vêtements d'un Norn, prends le porte-manteau qui se trouve dans le salon d'habillage et clique sur le Norn que tu veux déshabiller. Ceci aura pour effet de retirer les vêtements et de les remettre à leur place initiale, prêts à être portés un autre jour.

En hiver, il se peut que tes Norns prennent froid en allant dehors. S'ils tremblent (ils se mettent à sautiller), mets-leur les bottes et les gants ; cela devrait aider à les tenir au chaud !

Par ailleurs, tu trouveras une brosse à cheveux dans le salon d'habillage. Au bout d'un moment, les cheveux de ton Norn peuvent avoir l'air ébouriffés. Tu peux les arranger en plaçant la brosse sur eux et en cliquant une fois.

Cuisine

Dès que tu quittes le salon d'habillage, tu entres dans la cuisine. C'est là que tu peux faire cuire des gâteaux pour tes Norns. Pour cela, clique sur le livre de cuisine qui se trouve sur l'étagère. Le livre s'ouvrira et t'indiquera une liste d'ingrédients pour chaque recette.

Choisis la recette que tu aimerais faire en cliquant sur les flèches gauche ou droite, puis clique sur le signe « coche » situé sur le côté supérieur droit du livre. Tous les ingrédients vont automatiquement s'ajouter dans le moule à gâteau. Ouvre la porte du four en cliquant dessus et place le moule dans le four. Ferme la porte et clique sur la minuterie placée au-dessus du four. Lorsque la minuterie s'arrête, le gâteau est prêt, la porte du four s'ouvre automatiquement et le gâteau tombe sur le sol.

Et maintenant, donne un bon petit goûter à ton Norn.

Souviens-toi qu'il y a des recettes secrètes dans le monde, alors cherche-les. De même, pendant que tu es dans la cuisine, clique sur les casseroles et les poêles qui sont suspendues au plafond pour faire plein de jolis bruits ! Si tu veux, tu peux prendre les assiettes, les faire tomber par terre et faire ainsi un vacarme à tout casser !

Salle de jeux

Dans cette pièce, il y a un panier de basket et un tableau pour marquer le pointage. Pour démarrer cette activité, clique sur le signe « Jouer ».Ton champ de vision va se déplacer pour te permettre de voir le ballon de basket. Il te suffit de cliquer sur le ballon de basket pour l'envoyer dans le panier. Si tu veux faire un smash, clique encore sur le ballon lorsqu'il est en haut de sa course pour le faire sauter un peu en l'air, ce qui te permet de le rapprocher du panier. Même si ce jeu t'amuse beaucoup, n'oublie pas que ton Norn a lui aussi le droit de faire quelques paniers.

Qui sait, peut-être trouveras-tu un bonus quelque part !

Jardin

Il y a beaucoup d'autres jouets dans la pièce pour éveiller l'intérêt de ton Norn. Essaie de cliquer sur la machine à ballons ou sur les autres jouets qui se trouvent dans la pièce. Il y a aussi un juke-box ; clique dessus pour entendre toutes sortes d'airs et faire clignoter les lumières disco au rythme de la musique.

Jardin

Le jardin se trouve juste à gauche de la porte d'entrée de la maison. Tu peux y faire pousser de la nourriture et récolter de quoi nourrir tes Norns. Toutefois, il faut d'abord que tu prépares la terre. Prends la fourche (souviens-toi que la fourche fonctionne avec le système du triple clic ; va voir le paragraphe « Utiliser les boutons de la souris ») et déplace-la jusqu'au petit coin de terre du jardin. Clique encore une fois pour retourner la terre et la préparer avant d'y semer tes graines. Plus les mottes seront petites, plus la terre sera bien préparée.

Maintenant, prends un paquet de graines et amène-le au-dessus de la terre retournée. Les graines tomberont automatiquement du paquet (ne t'inquiète pas, c'est un paquet qui dure éternellement, alors tu ne vas pas en manquer !). Elles auront ensuite besoin d'eau, alors prends l'arrosoir et arrose-les généreusement (l'arrosoir fonctionne aussi avec le système du triple clic).

Comme pour toutes les plantes, un seul arrosage ne va pas les faire pousser, alors tu dois continuer à les arroser. S'il n'a pas plu, tu seras peut-être obligé d'arroser au printemps et au début de l'été pour être sûr qu'elles vont donner de belles plantes que tu pourras donner à manger à tes Norns (consulte « Une année dans Créatures Village »).

Souviens-toi qu'en hiver il fait très froid et que certaines plantes ne pousseront pas, alors assure-toi que tu as assez de légumes en réserve pour nourrir tes Norns tout au long de la saison froide. Il existe cependant une plante qui donne des fruits, même en hiver.

PLEIN D'AUTRES ACTIVITÉS...

Plus tu visites le monde, plus tu découvres de nouveaux jeux. Pour les trouver, tu dois tout explorer en cliquant sur les objets. Tu verras que certains objets réservent parfois des surprises !

Nous n'allons pas te dire où sont tous les jeux, mais si tu arrives à les trouver et que tu as besoin d'aide, lis les consignes des pages suivantes.

LA SALLE DE MUSIQUE DU DRAGON

LA MACHINE À CHANGER LE TEMPS

LE JEU DU DONJON

Tous les jeux

LA SALLE DE MUSIQUE DU DRAGON – Une fois que tu as commencé à explorer les lieux dans Créatures Village, tu vas peut-être passer par la salle du dragon. Dans Créatures Village, les dragons aiment la musique et sont en général plutôt gentils, alors joue-leur un petit quelque chose et regarde-les danser !

Déplace ton gant sur les instruments pour commencer à jouer, et n'oublie pas que ton Norn peut t'accompagner. À vous deux, vous devriez arriver à jouer un petit air sympa.

On ne sait jamais, il y aura peut-être un ou deux bonus si tu joues suffisamment longtemps.

LE JEU DU NUAGE – La première fois que tu entreras dans le Pays des Nuages, tu apercevras deux drôles de personnages sur des nuages, un à droite et un à gauche. Ce sont les générateurs de nuages et ils t'aideront à gagner des jouets pour tes Norns.

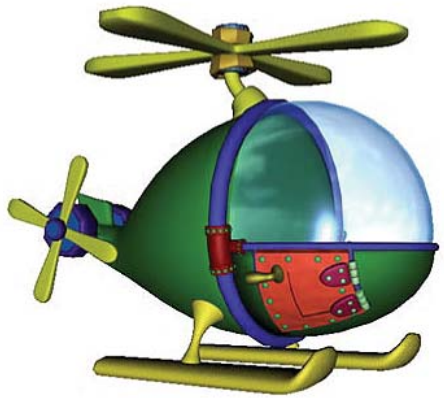
Tu verras une cible en mouvement en bas de l'écran. En cliquant sur l'un des personnages perché sur un nuage, tu feras un nuage. Clique sur l'autre personnage et lui aussi va émettre un nuage. Attends que les deux nuages se rencontrent, et regarde l'éclair ; s'il atteint la cible, tu as gagné un jouet, sinon, tu peux essayer à nouveau. Souviens-toi que le plus important pour y arriver, c'est la synchronisation…

LA MACHINE À CHANGER LE TEMPS – La machine à changer le temps te permet de modifier les conditions météorologiques de la totalité de ton monde. Si l'été est particulièrement chaud et que les plantes poussent mal, tu peux amener la pluie. Tu remarqueras des poignées de couleur avec un écran d'affichage au-dessus. Si tu cliques sur l'une des poignées, le type de temps que tu as généré apparaît à l'écran et s'applique à toute la carte.

Tu peux t'amuser à faire tomber de la neige en plein été, mais elle risque de fondre rapidement !

LE JEU DU DONJON – Dans le donjon, il y a des bonus cachés que tu obtiens si tu arrives à reconstituer l'image du puzzle en faisant glisser les blocs. Clique sur le carré de couleur qui est sur le tableau. Lorsque le puzzle apparaîtra pour la première fois au centre de l'écran, il te dévoilera un instant l'image que tu devras reconstituer avant de se mélanger de nouveau. Tu ne peux déplacer que les carrés qui se trouvent à côté de l'espace vide. Pour jouer, il suffit de cliquer sur le carré que tu souhaites déplacer. Souviens-toi que tu dois reconstituer l'image qui t'a été montrée au début !

Une fois que tu as réussi à reconstituer l'image, regarde à gauche.



DES SECRETS PARTOUT

LE JEU DU MOTONUAGE – Le jeu du motonuage te donnera l'occasion de piloter avec ton Norn sur son propre motonuage. Une fois que tu as amené ton Norn jusqu'au motonuage, clique sur le moteur du nuage et celui-ci se mettra à avancer. Tu pourras faire monter et descendre ton nuage en cliquant sur les flèches haut et bas. Essaie d'attraper les bonus qui flottent autour. Fais éclater le ballon qui tient le bonus avec l'aiguille qui se trouve sur le devant du nuage : il tombera du ciel, et tu devras le retrouver en bas, dans ton monde.

LE JEU DU DIRIGEABLE – Pour jouer à ce jeu, clique sur le générateur de bulles situé à l'extrémité droite du pont. Maintenant, place ton gant sur le pistolet et clique dessus. Tu peux alors diriger l'angle de tir de ton pistolet en déplaçant ton gant de haut en bas. Clique encore une fois pour tirer. Essaie de toucher toutes les bulles.

SAUT EN PARACHUTE ET TIK L'ARBRE – Une fois que tu sauras conduire le motonuage, tu te retrouveras dans le dirigeable. De là, tu pourras emmener tes Norns sauter en parachute ou faire des glissades sur le toboggan qui entoure Tik l'arbre.

Pour emmener tes Norns faire du parachute, ouvre la bonne porte pour faire sauter tes Norns, et le parachute va s'attacher automatiquement sur le Norn. Essaie de trouver une poignée fixée au mur avec une lumière rouge à côté. Place ton gant dessus et clique. La lumière deviendra verte et la porte la plus proche de l'interrupteur va s'ouvrir. Fais avancer ton Norn jusqu'à la porte en l'encourageant, et regarde-le descendre doucement en parachute jusqu'au sol.

DES SECRETS PARTOUT – Il y a bien d'autres secrets à découvrir dans Créatures Village. Explore tout et il se peut que tu trouves des sorties et des entrées dans des pièces que tu n'as jamais vues, et peut-être un ou deux nouveaux jouets originaux pour tes Norns.

LE TERRAIN DE JEU ET LES JEUX AUXQUELS TU PEUX JOUER

Toi et ton Norn, vous pouvez quitter le jardin par la porte à la gauche de la cabane du jardinier. Vous arriverez au terrain de jeu principal. Mais on peut beaucoup s'amuser avant d'aller jusque-là. Il faut déjà traverser les marécages et le monde de la boue !

LA TRAVERSÉE DES MARÉCAGES

En atteignant les marécages, tu verras un bateau jaune devant toi. Si tu cliques dessus, ton Norn y montera et traversera les marécages jusqu'à l'autre rive. Tu remarqueras alors un autre bateau traversant en sens inverse pour prendre la place de celui que tu viens d'utiliser. Une fois le marécage franchi, ton Norn sautera à terre.

NETTOYER TON NORN EN SORTANT DU MONDE DE LA BOUE

LA GRANDE ROUE

JOUER À FRAPPE-LA-TAUPE

En atteignant le monde de la boue, tu apercevras un grand monticule de boue avec des taupes (de petites têtes et de petits yeux) qui apparaissent et disparaissent de temps à autre. C'est le jeu de Frappe-la-taupe.

Tu peux y jouer en t'emparant du marteau sur le rocher, à côté du terrain de jeu. Tu dois utiliser le marteau pour frapper les taupes sur la tête. Prends le marteau et essaie de l'aligner avec les têtes qui sortent. Clique pour faire fonctionner le marteau. Plus tu deviens habile, plus les têtes apparaissent rapidement.

Au-dessus du jeu Frappe-la-taupe apparaît le tableau des résultats. La jauge sur la gauche, c'est le chronomètre. Elle descend au fur et à mesure que tu joues. Tu ne peux marquer des points que dans la limite de temps autorisée. La jauge sur la droite est ton pointage. À côté de cette jauge se trouvent des dessins représentant les objets bonus que tu gagneras si ton pointage atteint des sommets. Pourras-tu faire jaillir les volcans de boue ou même gagner le grand prix ?

NETTOYER TON NORN EN SORTANT DU MONDE DE LA BOUE

Les Norns se salissent si un oiseau, de boue les bombarde de saleté. Les Norns sales n'ont pas le droit d'entrer sur le terrain de jeu parce que la boue risque de s'infiltrer dans les machines et de les faire tomber en panne. Pour empêcher cela, les propriétaires du terrain de jeu ont construit une douche à Norns pour les laver de la boue qui les recouvre avant de les laisser pénétrer dans le parc.

Tu peux utiliser le sèche-cheveux et la brosse pour rendre tes Norns présentables. Mais lorsqu'ils emprunteront certains chemins, ils risquent de voir leurs cheveux se dresser sur leur tête à nouveau !

LA GRANDE ROUE

Tout terrain de jeu digne de ce nom possède une grande roue. La grande roue peut être manœuvrée grâce aux commandes situées sur sa gauche. Lorsque ton Norn se trouve près d'une des nacelles de la grande roue, clique simplement dessus pour le faire embarquer. Pour faire tourner la grande roue, clique sur l'un des boutons de la boîte de commande : plus le chiffre est élevé, plus la roue tournera vite. Pour arrêter la grande roue, clique sur le bouton marqué d'une croix, situé sous les trois boutons de vitesse. Les Norns sont très délicats, ils ne sortiront de leur grande roue que si la nacelle est au niveau du sol. Sinon ils risquent de se faire mal !

Essaie de placer un Norn dans chacune des nacelles de la grande roue et d'augmenter la vitesse. Essaie-les toutes, car il y en a qui te réserve une surprise...

LA BARBE À PAPA

LE MANOIR HANTÉ

Voilà une visite à faire toutes lumières éteintes ! Dès que ton Norn est près de la nacelle verte, clique dessus et la promenade commencera. Tout au long du parcours, différents personnages fantomatiques habitant la maison s'approcheront pour effrayer ton Norn. Pour gagner des bonus et des points dans ce jeu, tu dois cliquer sur les fantômes et les zombies quand ils font irruption à proximité de ton Norn... La lumière en haut à gauche de ton écran clignote en rouge lorsqu'il est temps pour toi de cliquer sur les fantômes. Attention de ne pas cliquer trop tôt ou trop tard, sinon toi et ton Norn devrez recommencer !

Plus tu cliques sur les personnages, plus ton pointage est élevé et plus tu gagnes de bonus. Souviens-toi que plus tu t'améliores, plus le jeu devient difficile : les méchants seront de plus en plus rapides.

LA BARBE À PAPA

La machine à barbe à papa fabrique des sucreries pour tes Norns. Choisis dans les paquets de couleur pour obtenir la saveur qui leur convient. Mélange-les si tu veux faire des barbes à papa à plusieurs parfums. Pour y parvenir, clique sur les paquets dont tu as besoin.

Dès que tu auras ajouté suffisamment de mélange, le bouton rouge sur le devant de la cuve se mettra à clignoter. Clique dessus pour commencer à fabriquer ta barbe à papa. Celle-ci s'enroulera autour du bâton qui danse dans la cuve, pour faire le délice de ton Norn.

Tu as seulement trois parfums pour commencer, mais tu pourras trouver trois autres parfums en guise de bonus tout au long du jeu.

MACHINE À GELÉE

Les Norns adorent la gelée, au point qu'il y a une machine construite pour eux spécialement à cette fin. Pour fabriquer de la gelée, clique sur l'un des boutons colorés de la machine. Tu peux ajouter autant de couleurs différentes que tu le veux, alors fais preuve d'imagination ! Tire le levier clignotant et la gelée sortira en prenant la forme du moule placé dans la machine.

Différents moules sont rangés sur les tablettes à la droite de la machine à gelée. Pour mettre un nouveau moule dans la machine, clique tout simplement sur lui et lâche-le sur le moule actuel de la machine.

Souviens-toi qu'il y a deux moules supplémentaires à trouver dans le monde !

JEU DU PIRATE

POMMES D'AMOUR

Il y a une machine qui fabrique des pommes d'amour pour tes Norns, en utilisant les fruits du pommier planté à la droite de la maison. Tu dois d'abord placer les pommes dans le tube à côté de l'arbre, qui les transportera jusque dans la machine. À la construction du terrain de jeu, les ouvriers ont laissé trois pommes dans le tube, mais une fois que tu les auras utilisées, il faudra te débrouiller pour en remettre d'autres dans le tube toi-même.

Avant de continuer, tu dois choisir le parfum qui te plaît. Clique sur l'un des boutons rouges au sommet de la machine. Cela change le parfum et tu finiras par trouver celui que tu veux. Clique sur le bouton rouge clignotant pour amener une pomme du tube jusque dans la machine. La pomme tombera sur un bâton pour être ensuite nappée de sirop. Tu pourras trouver d'autres parfums ailleurs dans le monde...

JEU DU PIRATE

Par ma jambe de bois, mais c'est un jeu de pirates ! Le butin fournira de nouveaux bonus pour ton terrain de jeu, ahhhhh...

Pour gagner les bonus, tu dois utiliser le tuyau d'arrosage et asperger les cibles qui apparaissent. Les cibles sont des nageoires de requin, des vaisseaux-pirates, des tonneaux et des poissons volants. Tu obtiens des points qui varient selon la difficulté de la cible. Essaie de deviner quelle est la cible la plus délicate.

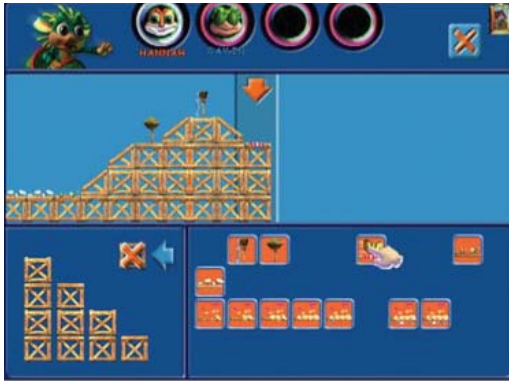
Pour jouer, déplace ton gant sur le galion. Le gant devient un collimateur. Une voile indiquant ton pointage apparaît au sommet du navire. Utilise le collimateur pour cibler un objet puis clique pour lancer un jet d'eau. Si tu as visé correctement, tu renverseras ta cible ! Si tu veux arrêter avant que le sablier soit vide, déplace ton collimateur loin du vaisseau-pirate et il reprendra la forme d'un gant.

LES MONTAGNES RUSSES

Offre à tes Norns une équipée sauvage sur des montagnes russes que tu auras toi-même dessinées ! Bienvenue au centre de fabrication des montagnes russes de Créatures Village ! Ici, tu peux construire tes propres montagnes russes et lancer tes Norns dans une équipée décoiffante !

Pype le serpent est chargé d'accueillir les Norns qui veulent faire un tour de montagnes russes. Pour des raisons de sécurité, seuls les Norns adultes ont le droit d'entrer. Les Norns trop jeunes, trop vieux et les Norns qui attendent un bébé ne sont pas autorisés à monter dans les montagnes russes. Ça risque d'être trop effrayant pour eux !

LES MONTAGNES RUSSES



LE CENTRE DE FABRICATION
DES MONTAGNES RUSSES

Pour permettre à ton Norn de faire un tour, clique sur la barrière à côté du vaisseau-pirate et fais-y passer ton Norn. L'écran change et tu verras ton Norn dans un chariot, prêt pour les montagnes russes. Quand le tour est fini, ton Norn apparaît de nouveau de l'autre côté de la barrière.

Le bouton rouge à la gauche de la barrière t'emmène à l'écran de construction où tu pourras bâtir de nouvelles montagnes russes pour tes Norns.

LE CENTRE DE FABRICATION DES MONTAGNES RUSSES

C'est vrai, il y a un peu plus de boutons dans cet écran que d'ordinaire, alors étudions-les dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par les bulles de sélection des Norns.

Les bulles de sélection des Norns te permettent de vérifier l'état de santé de tes Norns. En cliquant sur une bulle, tu sors de l'écran de fabrication des montagnes russes.

En haut à droite, il y a une croix qui te fait sortir de l'écran pour te ramener dans le jeu, auprès de tes Norns.

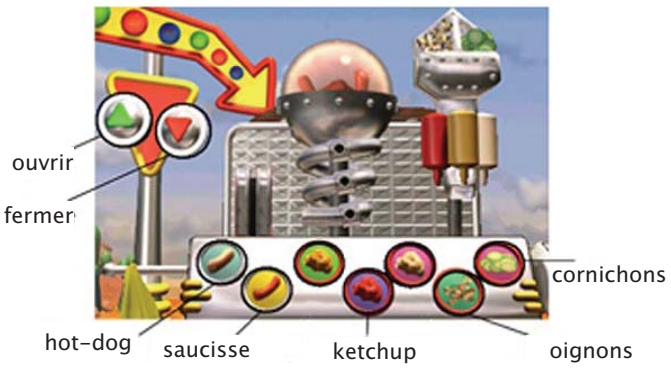
Au milieu, il y a une représentation de tes montagnes russes. Tu peux la déplacer à droite ou à gauche en cliquant sur les deux flèches orange, à la gauche et à la droite de la représentation.

En bas à droite, tu vois les décors possibles que tu peux ajouter. Si tu as de la chance, tu en trouveras peut-être davantage un peu partout dans le monde. Clique sur un morceau de décor pour l'ajouter à tes montagnes russes.

À gauche de l'écran, c'est la partie la plus importante ! C'est ici que tu peux effectivement construire tes montagnes russes. Tu peux ajouter des morceaux de différentes hauteurs pour faire monter ou descendre tes montagnes russes. Pour additionner un nouveau morceau, clique dessus et il s'ajoutera à l'extrémité de ton plan actuel, prêt à recevoir son décor. Pour des raisons de sécurité, il n'est pas possible de fabriquer des montagnes russes avec une pente très raide. Tu ne peux ajouter que les morceaux qui sont plus élevés d'un niveau que le bloc précédent.

Tu peux faire un essai avec tes montagnes russes en cliquant sur l'image d'un Norn en haut à gauche de l'écran de construction. Ceci t'amène jusqu'à tes montagnes russes, où se trouve un chariot vide. Si tes montagnes russes sont à ton goût, tu n'as plus qu'à installer ton Norn dans le chariot !

Une fois que tu as fini de construire tes montagnes russes, sors de l'écran en cliquant sur la croix en haut à droite. Tes montagnes russes sont à présent enregistrées et prêtes à te faire vivre bien des émotions !



JUS DE CACTUS

À la gauche de l'entrée des montagnes russes, tu trouveras la machine à jus de cactus. Chacun des quatre jus de cactus a un effet différent sur ton Norn. Pour faire du jus de cactus pour ton Norn, clique sur les robinets. Une coupe apparaîtra et le robinet la remplira automatiquement. Certains effets peuvent ne pas être visibles, mais tu pourras vérifier si ton Norn a changé en essayant le mesure-force...

LE MESURE-FORCE

Mets ici la force de ton Norn à l'épreuve. Si ton Norn est assez fort pour faire retentir la cloche, tu reçois un bonus ! Tu peux aussi essayer toi-même en cliquant sur le levier. Ceci peut t'aider à attirer les Norns vers le jeu. Mais souviens-toi que seul un Norn peut atteindre la cloche et gagner le bonus. Les Norns les plus sains et les plus vigoureux ont de meilleures chances de réussite. Cela veut-il dire que les Norns sont plus forts que nous ?

Pour faire fonctionner la machine à hot-dogs, clique sur la flèche verte du panneau placé à gauche de la machine. Cela a pour effet de mettre le hot-dog-o-tron en marche.

Pour faire un hot-dog, place d'abord un petit pain sur le tapis roulant en cliquant sur le bouton où est dessiné un pain. Ensuite, tu peux ajouter une saucisse en cliquant sur le bouton saucisse. Le hot-dog se déplacera alors sur le tapis roulant afin de te permettre d'ajouter les garnitures. Ajoute de la moutarde, du ketchup, de la mayonnaise, des oignons et des cornichons en cliquant sur les boutons qui les représentent.

N'oublie pas de placer les hot-dogs non consommés dans le plat à côté de la machine. Sans cela, le terrain de jeu deviendra rapidement sens dessus dessous.

Les Norns ne mangent pas proprement. Il faudra sans doute les nettoyer un peu une fois leur repas terminé...

UTILISER LES ASCENSEURS

Les ascenseurs près de la montagne te conduiront au sommet de la montagne de la nuit éternelle (la montagne est si élevée qu'elle est plongée en permanence dans les ténèbres). De là, tu pourras entrer dans le vaisseau spatial ou aller glisser en traîneau.

Fred la fournaise fournit de l'énergie à l'ascenseur pour qu'il fonctionne. Il est resté seul ces dernières années et n'a pas eu beaucoup de carburant à ajouter à sa fournaise, ce qui le rend triste. C'est pour cela que l'ascenseur ne se déplace pas très rapidement. Mais tout n'est pas perdu : tu peux redonner sa joie de vivre à Fred en creusant pour trouver du charbon à lui apporter. Pour ce faire, tu dois utiliser l'équipement disposé dans les grottes (va voir la section ci-dessous, « Les grottes »).

LES GROTTES

Pour utiliser l'ascenseur, appuie sur le bouton rouge à la droite de l'entrée de la grotte et l'ascenseur arrivera. Quand l'ascenseur est là, clique dessus pour l'envoyer avec ton Norn au sommet du monde de Créatures Village.

LES GROTTES

Il y a de nombreuses années, pendant la construction du terrain de jeu, la montagne a été creusée pour fournir les matériaux nécessaires. Au fil des années, de nombreux animaux ont utilisé les grottes pour en faire leur maison, ce qui fait d'elles des endroits intéressants à visiter.

Dans la première grotte, tu trouves l'instrument qui peut rendre Fred heureux et qui l'encouragera à travailler. Tu verras un tapis roulant (qui va droit vers le fourneau de Fred) et une pince pour t'aider à mettre des morceaux de charbon dessus. Utilise les flèches gauche et droite de la boîte de commande située à gauche de la pince. Ceci déplace la pince qui est fixée au plafond de la grotte. Appuie sur le gros bouton vert pour faire descendre la pince et pour attraper le charbon en dessous. Si tu arrives à attraper du charbon, la pince le lâchera automatiquement sur le tapis roulant. Tu peux alors mettre le tapis roulant en marche au moyen du levier, et le charbon remontera jusqu'à Fred. Voilà qui va nourrir Fred et faire de lui une joyeuse fournaise !

Mais tu es encore loin d'avoir fait le tour des grottes. En te déplaçant vers la gauche, tu arriveras dans une autre zone où se trouvent des trésors cachés à découvrir avec la vieille pioche. Pour ce faire, prends la pioche avec le gant et clique sur tous les rochers que tu pourras trouver. La pioche casse les rochers en révélant les merveilles qu'ils contiennent. Tu verras un mur avec des cavités de différentes formes : si tu arrives à mettre le bon trésor dans le bon trou, tu risques d'avoir toute une surprise ! Pour lâcher la pioche, clique sur ce mur et elle retournera là où tu l'as trouvée.

Au milieu de cette zone, il y a un panneau avec un vieux squelette. La légende veut qu'un ancien Troglonorn ait habité le terrain de jeu, mais personne ne l'a vu depuis longtemps. Apparemment, les os du Troglonorn sont cachés un peu partout dans le monde de Créatures Village... Essaie de retrouver les quatre os manquants : le squelette se reconstituera au fur et à mesure de tes trouvailles pour te montrer ta progression.

Tu te souviens de ta surprise, après avoir reconstitué le puzzle des trésors cachés dans les grottes ? Eh bien, seul un ancien Norn pourrait terrifier un vieux monstre si effrayant...

Essaie d'utiliser la dynamite. Tu pourrais être étonné... Mais assure-toi de garder tes Norns à bonne distance !

LE SOMMET DE LA MONTAGNE
DE LA NUIT ÉTERNELLE

JEUX D'HIVER

LE SOMMET DE LA MONTAGNE DE LA NUIT ÉTERNELLE

Du sommet de la montagne de la nuit éternelle, tu peux avoir accès au vaisseau spatial, à la place du village et aux endroits bonus.

Pour entrer dans le vaisseau spatial, tu dois utiliser la machine à transmuter les Norns. Guide ton Norn vers la nacelle du bas, fais-le monter à bord puis clique sur le bouton vert. Tu peux également accéder aux endroits bonus à partir du sommet de la montagne (vois ci-dessous « Les endroits bonus »).

LE VAISSEAU SPATIAL

La machine à transmuter les Norns te permet d'accéder au vaisseau spatial. Tu peux ensuite te rendre dans l'aire des jeux d'hiver en utilisant la plate-forme située au centre du vaisseau.

Ceux qui ont construit cet appareil n'ont pas été très précis dans leur travail et le Norn flotte dans l'espace sans pouvoir accéder au sas ! Pour faire rentrer ton Norn dans le vaisseau spatial, appuie sur le bouton violet, situé au milieu du rayon tracteur sur la paroi du vaisseau. Ton Norn sera téléporté dans le sas.

Au milieu du vaisseau, sur le sol, se trouve une plate-forme rougeoyante qui sert à transporter ton Norn. À droite de la plate-forme se trouve un tableau de bord composé de deux boutons qui commandent la plate-forme. Le bouton du bas sert à envoyer le Norn vers le haut jusqu'à la grande marche située à côté de la plate-forme, alors que le bouton du haut envoie le Norn dans l'aire des jeux d'hiver. Pour retourner au sommet de la montagne de la nuit éternelle, place ton Norn sous le rayon tracteur et clique sur le sol. Un toboggan apparaîtra et ton Norn redescendra sur la planète.

Clique sur le mur du fond du vaisseau spatial, on ne sait jamais ce qui peut se passer…

JEUX D'HIVER

Les propriétaires du vaisseau spatial adorent les sports d'hiver (personne ne les a vus depuis des années, mais toi, tu les verras peut-être…). Lorsque tu entreras dans l'aire des jeux d'hiver, tu te trouveras en bas de la pente. Clique sur la porte du télésiège pour l'ouvrir, fais monter ton Norn à l'intérieur puis referme la porte. Le télésiège se mettra en marche et amènera ton Norn jusqu'au sommet de la colline, d'où il sera prêt à redescendre en traîneau jusqu'en bas.

Pour commencer le jeu, tu dois faire monter ton Norn dans un traîneau. Tu peux choisir la couleur du traîneau en cliquant sur les flèches gauche et droite de la cabane à traîneaux. Des images du traîneau que tu as choisi apparaîtront alors au-dessus des flèches. Si tu aimes la couleur affichée, clique sur le bouton rouge et ton traîneau sortira en trombe de la cabane. Essaie toutes les couleurs de traîneau,

JEUX D'HIVER

Le magasin de vêtements

tu auras peut-être une récompense ! Clique sur le traîneau pour ouvrir la porte, puis clique encore une fois pour mettre ton Norn dedans. Une fois le Norn à l'intérieur, le traîneau se mettra en mouvement et l'écran affichera alors la descente.

Évite les obstacles sur la pente afin d'accélérer suffisamment pour gagner les bonus de l'épreuve de saut à la fin. Clique sur le traîneau pour l'amener du premier plan au second plan et inversement. Le traîneau ralentit chaque fois que tu heurtes quelque chose. Lorsque tu atteindras le bas de la pente, ton traîneau effectuera un saut et, selon ta vitesse, tu pourrais gagner un bonus.

Une fois le parcours terminé, ton Norn descendra du traîneau. Des boissons chaudes sont servies pour aider ton Norn à se réchauffer après son long parcours dans le froid. Pour quitter cette zone, franchis la porte sur la droite et tu reviendras au vaisseau spatial.

Endroits bonus

Pour accéder à ces zones, tu dois d'abord te rendre au sommet de la montagne de la nuit éternelle avec ton Norn. Là, au milieu de l'écran, tu trouveras un levier avec un indicateur en forme de main pointant dans une direction. Clique sur le levier pour le faire basculer de la droite vers la gauche. Ainsi l'ascenseur pourra prendre d'autres directions. Si le levier pointe vers la gauche, l'ascenseur te mènera aux endroits bonus. S'il pointe vers la droite, il te ramènera au pied de la montagne, à côté des grottes.

La place du village

Sur la place du village, il y a une famille de canards que tu peux nourrir en utilisant le distributeur de miettes de pain. Clique simplement sur le bouton rouge pour faire apparaître un sac de miettes de pain. Prends-le avec ton gant puis clique une nouvelle fois pour faire sortir les miettes. Clique encore pour lâcher le sac. Tes Norns peuvent aussi s'amuser à nourrir les canards.

Tu remarqueras aussi deux portes reliant la place à des édifices : la porte de gauche conduit à l'imprimerie, et celle de droite au magasin de vêtements.

Le magasin de vêtements

Dans le magasin de vêtements, tu peux offrir à ton Norn de nouveaux habits. Toutes les tenues peuvent être d'abord admirées sur un mannequin. Pour habiller tes Norns, clique une fois sur les vêtements pour les prendre, puis fais glisser les articles jusqu'à ce qu'ils soient sur le Norn ou sur le mannequin, et clique encore une fois.

L'imprimerie

L'imprimerie

Dans l'imprimerie, tu peux créer et imprimer tes propres dessins pour décorer les murs de ta maison (la vraie, pas celle du jeu !). Lorsque tu entreras dans l'imprimerie, tous tes outils pour dessiner se présenteront automatiquement, à l'exception de la toile. Tu dois cliquer sur un chiffre du classeur pour ouvrir une toile et commencer ton dessin.

Sers-toi de la palette pour sélectionner la couleur de ton stylo en cliquant sur la couleur de ton choix. Pour dessiner, déplace le stylo jusqu'à la toile et clique, en maintenant le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que tu aies fini ton tracé.

Tu peux également placer des images sur ton dessin en les sélectionnant dans le catalogue situé en haut à gauche. Pour insérer une image, clique dessus, amène-la au-dessus de la toile, puis clique encore pour la déposer. Maintiens enfoncée la touche Maj si tu veux agrandir l'image ou Ctrl si tu veux la rapetisser.

Pour enregistrer une image, clique sur le dossier ouvert. Une coche et une croix apparaîtront, clique alors sur la coche si tu veux enregistrer l'image ou sur la croix si tu ne le veux pas.

Tu as peut-être aussi remarqué qu'il y a un appareil photo dans cette pièce. Tu peux t'en servir pour prendre toutes sortes de photos partout dans le monde. Clique sur l'appareil photo et il ira se placer dans un coin. À l'aide des bulles de sélection, tu peux aller rejoindre tes Norns avec l'appareil photo. Pour prendre une photo, clique sur l'appareil et celui-ci suivra le gant. Clique encore une fois pour créer un cadre, puis fais glisser celui-ci jusqu'à que tu obtiennes l'image que tu veux. Clique encore pour prendre la photo, et celle-ci apparaîtra alors dans l'album photos de l'imprimerie. Clique sur l'album pour voir la photo que tu as prise. Maintenant tu peux la placer sur la toile.

Encore des bonus... et quelques indices

Les objets bonus sont dispersés dans le monde des Norns et pas seulement dans les jeux. Tu es peut-être tenté par le jeu de pêche : on ne sait jamais ce qui peut sortir de ce marais ! Des rumeurs courent aussi sur l'existence d'un labo souterrain secret près des grottes, dans lequel on peut transformer les Norns et leur donner des formes et des couleurs différentes ou changer leurs cheveux. Que dirais-tu de partir à la recherche de ces labos rigolos ?

Une année dans Créatures Village

Créatures Village possède un cycle annuel, composé d'un hiver, d'un printemps, d'un été et d'un automne. Comme dans la vie réelle, ce rythme saisonnier affecte la faune et la flore. Tu verras, par exemple, que tu ne peux pas faire pousser de légumes en hiver, et que certaines fleurs se ferment à la nuit tombée. Et si tu observes très attentivement les chenilles, tu verras qu'elles passent par tous les stades de la transformation en papillons, exactement comme de vraies chenilles.

JOUR ET NUIT

Tu remarqueras que le jour est beaucoup plus long que la nuit, ce qui vous laisse, à toi et à tes Norns, plus de temps pour jouer. Il se peut que certains de tes Norns restent éveillés la nuit, ce qui te donnera une bonne occasion d'explorer leur monde nocturne.

LES SAISONS

Dans Créatures Village, chaque saison apporte de nouvelles découvertes. Souviens-toi que tes Norns peuvent prendre froid en hiver, alors couvre-les bien avant de commencer ton exploration. Fais aussi attention aux orages printaniers !

Souviens-toi qu'un changement de saison offre un excellent prétexte pour explorer de nouveau certaines zones. On ne sait jamais ce que tu pourrais découvrir.

OBSERVE LE MONDE

Lorsque tu joues avec ton Norn, prends le temps de le regarder explorer et apprendre. Même si les Norns semblent tous pareils, ils ont chacun leurs particularités et on ne sait jamais comment ils vont réagir. Le monde de Créatures Village, comme le monde autour de nous, est un lieu fascinant, alors amuse-toi bien !

Crédits et remerciements
chez Creature Labs

PRODUCTEUR Ben Simpson

CONCEPTEURS Ben Simpson, Jonathan Skuse

AUTRES CONCEPTEURS David Bishop, Ben Gonshaw, l'équipe de Créatures Village

PROGRAMMEUR EN CHEF Alima Adams

PROGRAMMEUR Mark Bennett

INGÉNIEUR AGENT EN CHEF Jonathan Skuse

INGÉNIEURS AGENT Ben Gonshaw, Kirsty Trigg

INGÉNIEUR EN GÉNÉTIQUE Helen Burchmore

DIRECTEUR ARTISTIQUE Darren Thomas

GRAPHISTES 3D Darren Thomas, Oliver Dunn, Ruthine Burton, Colin Swinborne, Nigel Brownjohn, Matthew Jeffery, Andy Dyson

CINÉMATIQUE D'INTRODUCTION Darren Thomas, Oliver Dunn

NEUROSCIENCE ET SCHÉMAS DE RÉFLEXION Gavin Buttimore

MUSIQUE (JEU ET SÉQUENCE D'INTRODUCTION) Peter Chilvers

EFFETS SONORES Jonathan Skuse, Ben Gonshaw, Kirsty Trigg

PROTOTYPAGE ET DÉVELOPPEMENT ADDITIONNELS Gavin Buttimore, Mark Bennett

DIRECTEUR ASSURANCE QUALITÉ CHEZ CREATURE LABS

Paul 'yeah, run that by me again' Dobson

TESTEURS ASSURANCE QUALITÉ CHEZ CREATURE LABS

Paul Dobson, Pete Morrish, Greg Brown

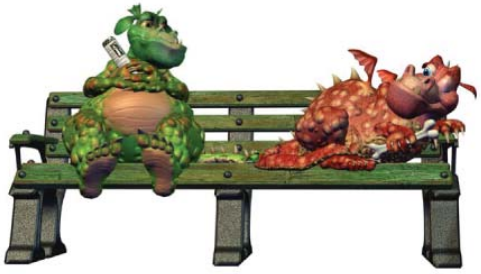
ÉQUIPE DE MARKETING Lisa de Araujo, Gill Collins, Darren Cantell,

MANUEL ET FICHIERS D'AIDE Ben Simpson, Lis Morris, Gill Collins

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT Ian Saunter

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À Ian Saunter, Howard Newmark, Lisa de Araujo, Darren Cantell, David Bishop, Ashley Bushore, Steve Grand, Toby Simpson, Chris Bamford, Burwell Primary School, Angie Simpson

TESTEURS DE JEU Sharla Swinbourne - 8 ans, Laura Saunter - 13 ans, Jamie Saunter - 10 ans, Siobhan Pigott - 7 ans



Copyright © 2005 Gameware Development Ltd. Creatures est une marque de commerce de Gameware Development Ltd. Édité et distribué sous licence en Amérique par Kutoka Interactive inc., tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation; Mac et le logo Mac sont des marques déposées de Apple Computer, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.